



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 5 Tahun 2021 Halaman 3109 - 3116

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar

Ashimatul Wardah Al Mawaddah^{1✉}, M Thamrin Hidayat², Siti M. Amin³, Sri Hartatik⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail: ashimatulwardah094.sd17@student.unusa.ac.id¹, pmksthamrin@gmail.com², amin3105@yahoo.com³, titax@unusa.ac.id⁴

Abstrak

Adanya pandemic covid-19 memberikan pengaruh besar dalam bidang pendidikan, sehingga proses pembelajaran yang biasanya dilakukan luring sekarang berubah menjadi *daring*. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran daring adalah *Quizizz*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan desain penelitian *pre-eksperimental design*. Subjek yang digunakan 26 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan angket. Pada nilai *pre-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 65,19 sedangkan pada nilai *post-test* memperoleh hasil rata-rata sebesar 88,08. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 dapat disimpulkan dari uji paired sample *t-test* nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika Melalui Daring di SDIT Al Ibrah Gresik.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Quizizz*, Matematika, Hasil Belajar.

Abstract

The existence of the COVID-19 pandemic has had a major impact on the education sector, so that the learning process that was usually carried out offline has now become online. One of the media that teachers can use in the online learning process is *Quizizz*. This study aims to determine whether there is an effect of using *Quizizz* learning media on student learning outcomes. The research method used is quantitative, with a pre-experimental research design. The subjects used were 26 fourth grade students. Data collection techniques used tests and questionnaires. The pre-test score obtained an average result of 65.19 while the post-test score obtained an average result of 88.08. Based on the results of research data analysis using SPSS version 25, it can be concluded from the paired sample *t-test* test, the value of sig (2-tailed) is $0.000 < 0.05$, meaning H_0 is rejected and H_1 is accepted. The results of the study indicate that there is an effect of the use of *Quizizz* learning media on student learning outcomes in mathematics subjects Through Online at SDIT Al Ibrah Gresik.

Keywords: *Quizizz* Learning Media, Mathematics, Learning Outcomes.

Copyright (c) 2021 Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat,
Siti M. Amin, Sri Hartatik

✉ Corresponding author :

Email : ashimatulwardah094.sd17@student.unusa.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 5 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang terjadi di seluruh dunia terutama di Indonesia memberikan dampak perubahan yang besar khususnya di bidang pendidikan. Pendidikan yang awalnya dilaksanakan secara langsung sekarang harus berubah menjadi pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilakukan secara online dengan memanfaatkan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Di era perkembangan teknologi yang sangat cepat memberikan perubahan terhadap paradigma dunia pendidikan, apalagi para guru sebagai agen pembelajaran yang harus menguasai dan menerapkan teknologi dan komunikasi dalam proses pembelajaran (Marryono Jamun, 2018).

Dikutip dari laman kemdikbud.com menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Anwar Makarim berpendapat ada beberapa kendala yang ditimbulkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya adalah kesulitan guru dalam menerapkan metode dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran daring, sementara itu peserta didik juga mengalami kesulitan berkonsentrasi belajar dari rumah serta meningkatnya rasa bosan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru (Kemdikbud, 2020). Adanya perubahan hal tersebut membuat para pendidik harus mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu di antaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media dalam pembelajaran (Departemen Pendidikan Nasional, 2003).

Menurut (Tafonao, 2018) media adalah alat yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan proses informasi, sedangkan peranan media dalam pembelajaran yaitu (1) sebagai penyalur pesan dari pengirim ke penerima; (2) sebagai alat yang membantu peserta didik untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh pendidik; (3) sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam menjalin hubungan yang baik selama proses pembelajaran berlangsung; dan (4) sebagai salah satu metode untuk mengatasi kebosanan peserta didik selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian di kelas IV di SDIT Al Ibrah Gresik yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas bangun datar. Sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk menghafal rumus keliling dan luas bangun datar tanpa menjelaskan cara menentukan rumus tersebut. Hal tersebut akan berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Hal ini juga didapatkan banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dari data tersebut di dapatkan bahwa rata-rata nilai matematika yang dicapai 80% belum mencapai KKM dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013). Menurut (Sugihartono, 2007) faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dibagi menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dimaksud adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan, untuk faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yang meliputi kualitas mengajar dan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Sejalan dengan pendapat diatas, hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ningrum, 2018) juga menunjukkan bahwa jika media

yang diterapkan pendidik tepat, maka respon siswa terhadap penggunaan media tersebut akan semakin baik dan mendapatkan hasil belajar yang semakin tinggi dalam proses pembelajaran.

Menurut (Rully Charitas Indra Prahmana & Hartono, 2012) berpendapat bahwa “*Advancement in technology, education and media by using mobile phones, computers, and the internet, has encouraged humans to improve efficiency and effectiveness in their daily activities. In addition, teachers need to develop the right learning strategies to ensure the right skills are inculcated into students*”. Maksud dari pendapat diatas adalah dengan kemajuan teknologi pendidikan dan media dengan menggunakan beberapa perangkat elektronik telah mendorong manusia untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas dalam menjalankan aktivitas sehari-hari. Selain itu, pendidik juga perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang tepat untuk memastikan keterampilan yang ditanamkan kepada siswa.

Berdasarkan pendapat diatas dapat ditegaskan bahwa seorang pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan media yang efektif dan efisien untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh guru cepat sampai dan mudah diterima secara maksimal oleh siswa (Wicaksono, 2016). Dengan menggunakan media diharapkan siswa lebih mudah menerima atau menyerap (isi pelajaran) yang disampaikan oleh guru. Selain itu, pendidik juga dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa.

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan di SDIT Al Ibrah Gresik didapatkan data bahwa proses pembelajaran yang dilakukan dalam masa pandemi covid-19 ini adalah sistem pembelajaran daring atau berbasis *online*. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun (*online learning*). Dari hal tersebut, Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti *classroom*, *teams*, *zoom meeting*, dan beberapa aplikasi lainnya.

Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat saat ini mempermudah dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *online*. Berbagai aplikasi *online* sudah tersedia baik prabayar maupun tidak sudah siap digunakan bagi pendidik untuk dimanfaatkan secara optimal. Salah satu aplikasi berbasis *online* yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran adalah *Quizizz*.

Quizizz merupakan alat atau media pembelajaran berbasis aplikasi *online* yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, maupun diskusi. Aplikasi *Quizizz* ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan pilihan isi materi yang dibuat sendiri oleh pendidik. Tidak hanya itu, aplikasi *Quizizz* ini juga dapat ditambahkan berupa materi pembelajaran yang menarik seperti video pembelajaran, gambar maupun musik. *Quizizz* sendiri dideskripsikan sebagai sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dijalankan menggunakan perangkat elektronik apapun yang dimiliki oleh peserta didik. Dengan menggunakan aplikasi tersebut proses pembelajaran akan berjalan kondusif, menarik, dan menyenangkan.

Beberapa riset menyebutkan bahwa Penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Alfera Bakti Susanti, 2020) yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi. Selanjutnya dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ju et al., 2018) menyimpulkan bahwa menggunakan *Quizizz* membuat peserta didik lebih tertarik belajar dan lebih berpusat pada materi yang disampaikan. Begitupun hasil penelitian yang dilakukan oleh (Panggabean & Harahap, 2020) berpendapat bahwa hasil belajar siswa dalam penggunaan media kuis interaktif *Quizizz* lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media kuis interaktif *Quizizz*.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di SDIT Al Ibrah Gresik”.

- 3112 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar – Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, Sri Hartatik
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *Pre-Eksperimental Design* dengan bentuk penelitian *One-Group Pretest Posttest Design*. Dalam penelitian ini hanya ada satu kelompok eksperimen yang diadakan suatu *Pre-test* (O_1) untuk mengetahui keadaan awal. Kemudian diadakan suatu perlakuan (X) (*treatmen*) setelah itu diadakan suatu *pos-test* (O_2) untuk mengetahui hasil akhir. Dengan demikian peneliti akan dapat membandingkan keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Desain penelitian seperti pada Tabel 1. berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One Group Pretest-Posttest

Pretest	Perlakuan	Posttest
O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Quizizz*

O_2 = Nilai *Posttest* (Sesudah diberi perlakuan)

Hasil tes tersebut kemudian dianalisis dan diolah untuk mengetahui pengaruh adanya perlakuan (*treatmen*) disimbolkan dengan (O_2). Jika ada perbedaan yang signifikan antara *Pre-test* dan *pos-test* maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDIT Al Ibrah Gresik.

Adapun populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV A SD Al Ibrah Gresik yang berjumlah berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 9 anak perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian adalah teknik sampling jenuh atau sensus. *Sampling* jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Jenis instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti ini adalah tes dan angket. Tes penelitian ini melihat pada instrumen hasil belajar siswa dalam bentuk pilihan ganda. Sebelumnya, instrumen tes melewati pengujian validitas dan reliabilitas. Uji validitas dipergunakan pada penelitian dengan rumus hubungan menggunakan rumus korelasi *Pearson product moment* dan uji reabilitas menggunakan rumus *Cronbach Alpha*.

Dalam penelitian ini menggunakan pengumpulan data kuantitatif dan teknik analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada pengujian uji normalitas, data yang diuji menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* sedangkan Uji homogenitas dapat dilakukan dengan uji *homogenitas varians* yang terdapat dalam program *SPSS* versi 25. Setelah dilakukan uji prasyarat, dilanjutkan dengan melakukan perhitungan uji t , yaitu *uji paired sample t-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah paparan data hasil Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring di SDIT Al Ibrah Gresik. Penelitian ini dilakukan di kelas IV A dengan jumlah 26 siswa dengan rincian 17 laki-laki dan 9 anak perempuan.

Tabel 2. Pre-test dan Post-test Hasil Belajar siswa

	N	Nilai Minimum	Nilai Maksimum	Rata-rata	Simpangan Baku
<i>Pre-test</i>	26	15	100	65.19	20.517
<i>Post-test</i>	26	70	100	880.8	14,077

- 3113 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar – Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, Sri Hartatik*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

Hasil belajar siswa Sebelum diterapkan media pembelajaran *Quizizz* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 65.19 dengan skor minimum sebesar 15, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Kemudian untuk mengetahui apakah ada pengaruh dari media *Quizizz* tersebut peneliti memberikan soal *pos-test* yang mendapatkan hasil rata-rata sebesar 88.08 dengan skor minimum sebesar 70, sedangkan skor maksimum sebesar 100. Sehingga diketahui terdapat peningkatan nilai rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* sebesar 22.89. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suo Yan Mei “Penggunaan *Quizizz* membuat siswa lebih senang dan lebih berkonsentrasi, selain itu siswa juga bisa mendalami materi pembelajaran dengan lebih baik menggunakan latihan multipermainan melalui *Quizizz*.”

Pada pengujian prasyarat, yakni uji normalitas dan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar	Kelas	Kolmogorov-smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	IV A	0.143	26	0.184

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas memenuhi asumsi normalitas ($\alpha > 0.05$). Hasil nilai α adalah $0.184 > 0.05$ artinya sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel penelitian berdistribusi normal.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar	Nilai rata-rata	Levene statistic	df1	df2	Sig.
		0.898	1	50	0.348

Dengan menggunakan metode *levens statistics* seperti Tabel 4 Didapatkan nilai sig. sebesar $0.348 > 0.05$ dengan demikian dapat dikatakan data penelitian tersebut adalah homogen.

Setelah melakukan perhitungan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dengan hasil perhitungan hasil data yang diperoleh merupakan data yang normal dan homogen, maka langkah selanjutnya peneliti dapat melakukan uji hipotesis yaitu uji-t pada table 4 berbantu SPSS versi 25.

Tabel 5. Hasil Uji –t

Paired Differences									
Pair 1	Pretest - posttest	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
		-21.154	13.214	2.592	-26.491	-15.163	-8.163	25	0.000

Berdasarkan hasil perhitungan *uji paired sample t-test* dengan SPSS versi 25, pengambilan keputusan Jika nilai sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai α (0,05) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dilihat dari perhitungan pada tabel 4 diatas, nilai signifikansi lebih kecil 0,05 yakni $0,000 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa kelas pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik.

Berdasarkan dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran adalah berpengaruh sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rohmatin, 2020). *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana proses belajar mengajar yang tidak membosankan dan materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

- 3114 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar – Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, Sri Hartatik*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

Peningkatan hasil belajar siswa sangatlah penting dilakukan oleh pendidik dengan cara memberikan media pembelajaran interaktif, inovatif dan tentunya menarik bagi siswa. Tidak hanya penggunaan media pembelajaran saja yang dapat digunakan oleh guru, namun perlu adanya pemberian motivasi untuk mengembangkan sikap kemandirian pada anak dan untuk mendorong setiap individu untuk melakukan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan tertentu. Siswa diberikan motivasi supaya dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *Quizizz*.

Pendapat diatas menjelaskan bahwasanya *Quizizz* dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Artinya penggunaan media pembelajaran *Quizizz* dalam proses pembelajaran mata pelajaran matematika dapat membantu dan meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya siswa lebih fokus dan semangat dalam belajar sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Sunardi, 2020) yang mengatakan bahwa penerapan media pembelajaran inovatif *Quizizz* memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dalam pembahasan yang telah dilakukan, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dan kuat sebesar 0,766 artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya bahwa ada pengaruh setelah diberikan penggunaan media pembelajaran *Quizizz* pada mata pelajaran matematika melalui daring di SDIT Al Ibrah Gresik dan hasil belajar siswa menjadi meningkat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kesempatan untuk peneliti dalam melaksanakan serta menyusun penelitian ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ahmad Susanto, M. P. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Kencana.
- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Alfera Bektu Susanti. (2020). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Daring Pada Tema Globalisasi Melalui Media Belajar Berbasis Game Edukasi Quizizz Siswa Kelas Vi Sd Negeri Kesongo 01 Kabupaten Semarang*. 73–82.
- Anita, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Yuma Pressindo.
- Arifin, Z. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Pt. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasarevaluasi Pendidikan*. In *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Renika Cipta. Pt Bumi Aksara.
- Cadieux, D., Boulden, & Dkk. (N.D.). *Implementing Digital Tools To Support Student Questioning Abilities: A Collaborative Action Research Report*. *Inquiry In Education*, 9(1).

- 3115 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar – Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, Sri Hartatik*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum*, 13.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*.
- Gasong, D. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Cv Budi Utama.
- Ju, S. Y., Adam, Z., & Others. (2018). Implementing Quizizz As Game Based Learning In The Arabic Classroom. *European Journal Of Social Science Education And Research*, 5(1), 194–198.
- Kemdikbud. (2020). Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran Di Masa. *Www.Kemdikbud.Go.Id*, 26. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/kemendikbud-terbitkan-kurikulum-darurat-pada-satuan-pendidikan-dalam-kondisi-khusus>
- Marryono Jamun, Y. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*. 10, 48–52.
- Martini, J. (2014). Kesulitan Belajar Perspektif, Asesmen, Dan Penanggulangannya. *Bogor: Ghalia Indonesia*, 177.
- Mudjiono. (1995). *Tes Hasil Belajar*. Bumi Aksara.
- Mulyani, S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Keterampilan Bahasa Indonesia Dengan Penerapan Aplikasi Quizizz Siswa Kelas Vii Smp Negeri 40 Sinjai*. 634.
- Nawawi, & Ibrahim. (2007). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Ningrum, G. D. K. (2018). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9(1), 22–27. <https://doi.org/10.31932/ve.v9i1.32>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz. *Mes: Journal Of Mathematics Education And Science*, 6(1), 78–83.
- Permendikbud No. 37. (2018). *Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Dalam Kurikulum 2013* (Issue 1). Kemendikbud.
- Rohmatin, M. A. Q. N. (2020). *Pengaruh Game Kuis Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas Viii Di Mts Nurul Huda Sedati Sidoarjo*.
- Rully Charitas Indra Prahmana, Z., & Hartono, Y. (2012). *Learning Multiplication Using Indonesian Traditional Game In Third Grade*. 1–16.
- Rusman. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Alfabeta.
- Santoso, S. (2016). *Panduan Lengkap Spss Versi 23*. Pt Elex Media Komputindo.
- Siregar, S. (2011). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian*. Pt. Raja Grafindo Persada.
- Solikah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Teks Persuasif Kelas Viii Di Smpn 5 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2019 / 2020 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Quizizz Terhadap Mot. *Jurnal Mahasiswa Unesa*, 7(3), 1–8.
- Sudjana. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rifa'i, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Uny Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Sunardi, D. (2020). *Hubungan Meningkatnya Hasil Belajar Siswa Smp Dengan Penerapan Media Evaluasi Pembelajaran Inovatif Quizizz*. January.

- 3116 *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar – Ashimatul Wardah Al Mawaddah, M Thamrin Hidayat, Siti M. Amin, Sri Hartatik*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (1st Ed.). Prenadamedia Group.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Tarigan, D. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direk Ketebagaan.
- Trijino, R. (2015). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Papas Sinar Sinanti.
- Wicaksono, S. (2016). *The Development Of Interactive Multimedia Based Learning Using Macromedia Flash 8 In Accounring Course. Journal Of Accounting And Business Education. 1*, 122–139.
- Widiyanto, J. (2010). *Spss For Windows Untuk Analisis Data Statistik Dan Penelitian. Surakarta: Bp-Fkip Ums*, 51.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz To Integrate Fun Multiplayer Activity In The Accounting Classroom. *International Journal Of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/Ijhe.V8n1p37>